



PENGENALAN IDENTITAS BUDAYA NUSANTARA LEWAT BUKU MEWARNAI "THE TIME MACHINE COLORING BOOK BERNOSTALGIA DENGAN WARNA"

Muhammad Nur Sani¹, Nofria Doni Fitri², Raden Hadapingrani Kusumohendrarto³
^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, STSRD Visi Indonesia
Jl. Tamansiswa no.150B, Mergangsan, Yogyakarta, 55151, (0274) 377787
e-mail : ayumusa31@gmail.com¹, donifitri13@gmail.com², kusumohendrarto@gmail.com³

Abstraksi

Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang akan mengalami pasang surut secara psikologis, baik secara fisik maupun spiritual. Hal tersebut dapat menyebabkan seseorang mengalami kelelahan, kebosanan, dan stres. Menyikapi hal tersebut, banyak cara yang bisa dilakukan, salah satunya dengan mewarnai buku ilustrasi. Buku ilustrasi mewarnai berjudul "the time machine coloring book bernostalgia dengan warna" karya Turi Kartolani yang disajikan dalam buku ini memiliki hal yang menarik karena memuat identitas budaya nusantara Indonesia yang beragam, mulai dari aktivitas sehari-hari hingga objek dan sebagainya. Ilustrasi yang diangkat dapat sekaligus memberikan pesan edukasi secara tidak langsung melalui visual yang menarik. Penelitian ini akan menggunakan analisis kualitatif deskriptif dengan menganalisis ilustrasi, teks, dan tema dalam buku tersebut. Sehingga berdasarkan hasil analisa dalam penelitian ini adanya peran dari ilustrasi yang digunakan dalam buku mewarnai menjadi media atraksi, minat, edukasi, dan terapi warna yang memperkenalkan identitas budaya nusantara khususnya budaya tradisionalnya kepada orang dewasa.

Kata Kunci : Ilustrasi, Identitas, Kebudayaan, Warna, Nusantara

Abstract

In everyday life, a person will experience ups and downs psychologically, both physically and spiritually. This can cause a person to experience fatigue, boredom, and stress. In response to this, there are many ways you can do it, one of which is by coloring an illustration book. The coloring illustration book entitled "the time machine coloring book bernostalgia dengan warna" by Turi Kartolani, which is presented in this book, is interesting because it contains the diverse cultural identities of the Indonesian archipelago, ranging from daily activities to objects and so on. The illustrations raised can simultaneously provide educational messages indirectly through attractive visuals. This study will use descriptive qualitative analysis by analyzing the illustrations, text, and themes in the book. So based on the results of the analysis in this study, the role of the illustrations used in coloring books is to become a medium of attraction, interest, education, and color therapy that introduces the cultural identity of the archipelago, especially its traditional culture, to adults.

Keywords: Illustration, Identity, Culture, Color, Archipelago

1. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia memiliki kegiatan atau aktivitas yang beragam. Setiap aktivitas seseorang akan mengalami perubahan seiring dengan berjalannya waktu. Mulai ketika masih kecil hingga tua tentu aktivitas yang dilakukan akan berbeda. Aktivitas yang dilakukan mulai dari bermain, belajar, bekerja, dan lain sebagainya. Dari serangkaian aktivitas yang dilakukan, seseorang pasti akan melalui peristiwa naik turunnya

psikologis secara jasmani maupun rohani. Hal ini dapat mengakibatkan seseorang mengalami kepenatan, jenuh, hingga stress. Untuk menangani hal tersebut, banyak cara yang dapat dilakukan salah satunya dengan melakukan kegiatan hiburan. Kegiatan hiburan sendiri memiliki tujuan releksasi atau memberi jeda pada jiwa untuk dapat memiliki jeda dalam menikmati hidup agar lebih senang atau terhibur.

Adapun kegiatan hiburan memiliki ragam jenisnya, salah satunya yang saat ini sedang banyak diminati yaitu dengan menggambar dan mewarnai. Menggambar dan mewarnai dapat menjadi media wadah mengekspresikan diri terutama dalam menuangkan emosi. Meskipun menggambar tidak memandang usia, menggambar memiliki manfaat khususnya untuk perkembangan anak. Perkembangan anak meliputi empat aspek yaitu fisik, emosional, sosial, dan intelektual (Putra, Khandi, dan Nugraini, 2022). Kegiatan ini dapat dilakukan tanpa harus memiliki keterampilan dalam berkesenian. Karena dalam kasus ini seseorang dapat menuangkan perasaannya ke dalam berkegiatan seni terutama menggambar atau mewarnai. Oleh sebab itu mewarnai menjadi sebuah jembatan oleh setiap orang dalam pengembangan diri atau sekedar hiburan alternatif.

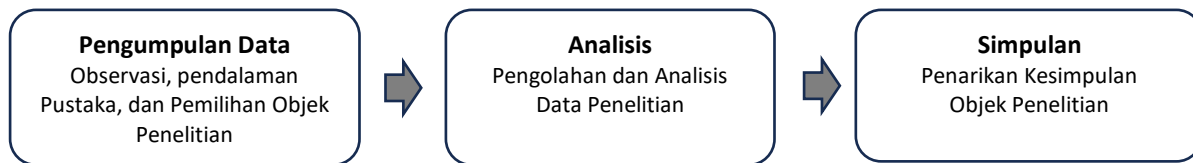
Selanjutnya ilustrasi menurut Maharsi (2016), sanggup memenuhi pencerahan dalam dunia rupa dan teknologi sehingga perkembangannya dapat mengkomunikasikan imajinasi yang menggembirakan dan tak terbatas. Sehingga peran dari ilustrasi dapat menjadi media yang berkontribusi dalam menarik perhatian bagi siapa saja yang melihatnya, serta mampu memberikan aspek estetis yang kaya akan imajinasi, hingga menjadi sebuah identitas yang dapat mewakili obyek tertentu, budaya, ilustrator ataupun sebuah kota (Farid Rusdi, 2018).

Adanya kegiatan mewarnai oleh seseorang diharapkan dapat mempermudah serta menunjang dalam mengekspresikan dirinya ke dalam goresan warna pada ilustrasi yang sudah disediakan. Ilustrasi pun juga dapat menjadi media pembelajaran edukasi dalam memperkenalkan identitas budaya nusantara dari Indonesia. Edukasi merupakan kegiatan seseorang menerima menerima informasi secara langsung maupun tidak langsung oleh pemberi informasi (Kusumohendrarto & Zpalanzani 2018). Studi kasus pada penelitian ini ialah menggunakan buku ilustrasi mewarnai yang berjudul "The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna" terbitan King Kong. Kemudian akan dilakukan analisa pada buku tersebut meliputi ilustrasi, narasi, serta tema yang diangkat. Buku ilustrasi ini menjadi menarik karena memuat konten budaya lokal yang cukup kental terutama dalam menggambarkan objek kebudayaan tradisional di masa lalu secara detail dan dekoratif. Sehingga diharapkan adanya kesimpulan buku ilustrasi ini dapat mewakili identitas budaya nusantara Indonesia.

2. METODE

2.1. Metode Penelitian dan Bagan Alir

Analisis pada buku *The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna* ini akan memperoleh data penelitian dengan melakukan observasi secara mendalam. Observasi sendiri merupakan pencarian data penelitian yang dilakukan guna mendapatkan data maupun informasi melalui pengamatan langsung atau dapat disebut pengumpulan data dengan cara tidak reaktif (Elvis F. Purba, 2012). Adapun metode pengumpulan data akan dilakukan dengan pemilihan data secara kualitatif dan mendalam. Metode kualitatif memahami subjek penelitian dan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada konteks khusus alamiah dan berbagai metode ilmiah (Ikbar, 2012). Penggunaan metode kualitatif bertujuan mencari pengertian mendalam terhadap suatu gejala, fakta, dan realita (Raco, 2010). Dengan menggunakan metode kualitatif ini diharapkan menghasilkan data analisa yang dapat dijelaskan secara berkualitas terhadap objek yang diteliti.



Bagan 1. Bagan Alir Penelitian

2.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan informasi pada sebuah penelitian dapat melalui dokumen, buku, majalah, maupun artikel ilmiah yang mengandung teori, atau sering disebut dengan studi literatur (Hikmawati, 2020). Pengumpulan data akan menggunakan studi literatur yang masih berhubungan atau kaitannya dengan objek penelitian seperti budaya, ilustrasi, dan makna tanda sebuah pesan. Adapun hasil pengumpulan studi literatur dapat berupa media cetak maupun digital.

3. PEMBAHASAN

3.1. Tinjauan Pustaka

3.1.1 Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang berfungsi memberikan penjelasan untuk suatu tujuan dan maksud tertentu secara visual (Kusrianto, 2009). Dengan ilustrasi dapat memberikan variasi terhadap media, sehingga media dapat menjadi lebih menarik, komunikatif, dan memudahkan audiens dalam memahami konsep gagasan ataupun pesan yang disampaikan.

Buku ilustrasi mewarnai menjadi salah satu contoh media yang menggunakan ilustrasi sebagai bagian terpenting dan memiliki fungsi utama dalam penyampaian pesan berupa gambar. Sehingga penggunaan ilustrasi pada media ini dapat menjelaskan maksud dan tujuannya secara visual meski kurang atau tanpa adanya teks narasi sebagai pendamping. Setiap ilustrasi memiliki tujuan yang berbeda-beda, Tujuan tersebut dapat diartikan sebagai fungsi seni, berikut beberapa uraian tentang fungsi seni (Salam, 2017):

- 1) Fungsi menceritakan secara jelas tampak pada seni ilustrasi berupa cergam atau komik yang menceritakan suatu peristiwa berupa rangkaian gambar dengan teks sebagai penjelasnya. ilustrasi yang terdapat pada naskah cerita dapat berfungsi menjelaskan melalui gambar atau citraan lainnya.
- 2) Fungsi menghibur diemban oleh seni ilustrasi berupa kartun humor yang menghadirkan kelucuan yang diangkat dari kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk cetakan maupun dalam bentuk animasi.
- 3) Fungsi menyampaikan rasa simpati berkenan akan peristiwa yang menyenangkan dan membahagiakan atau menyampaikan rasa empati atas peristiwa duka yang menimpa.

3.1.2 Kebudayaan Tradisional

Kebudayaan adalah segala hal yang berkaitan dengan perbuatan kehidupan manusia, meliputi upacara, makanan, sopan santun, kesenian, gedung, dan makin meluas ruang lingkup pandangannya (Peursen, 1988). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Tradisional memiliki makna sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Jadi secara bahasa kebudayaan tradisional adalah kegiatan manusia yang dilakukan secara turun temurun dan menjadi kebiasaan.

3.1.3 Identitas

Identitas merupakan suatu ciri khas yang dapat menjadi sistem tanda, baik secara warna, desain, ilustrasi, ataupun daerah, ketika ditampilkan secara konsisten (Hermanto, 2018). Penggunaan identitas sebagai sistem tanda menjadi cara menjaga eksistensi dari

suatu obyek agar dapat dikenal dan diketahui secara luas. Adapun kehadirannya menjadi suatu citra yang dapat merepresentasikan kelebihan yang dimiliki ataupun kekurangan di dalamnya.

3.1.4 Teori Tipografi

Tipografi adalah seni dalam memilih, menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf untuk keperluan cetak ataupun reproduksi (Maharsi, 2013). Pemilihan jenis huruf dapat mempengaruhi pesan serta kesan yang ingin disampaikan. Mengkombinasikan font yang berbeda-beda akan menarik serta dapat memberikan gaya dan karakter apabila keterpaduannya harmonis, estetis, serta komunikatif. Tipografi memiliki peran dan berkaitan dengan layout meliputi jenis huruf, ukuran, jarak antar huruf, kata, baris, dan lebar paragraf (Rustan, 2009):

- 1) Memilih jenis huruf dan ukurannya, dalam memilih huruf disarankan mencocokkan dengan tema/ konsep desain yang akan dibuat. Menentukan jenis huruf dan ukuran yang cocok perlu memahami perbedaan jenis huruf karena memiliki ukuran yang berbeda walaupun menggunakan suatu ukuran yang sama (point).
- 2) Menentukan letter spacing, word spacing, dan leading. Letter spacing adalah jarak antar huruf/ karakter, word spacing adalah jarak antar kata, leading adalah jarak antar baris dalam sebuah paragraf.
- 3) Lebar paragraf, lebar suatu paragraf merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca naskah.

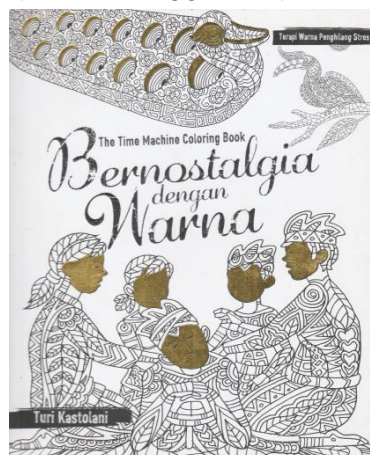
3.1.5 Teori Warna

Warna adalah cahaya tipis gelombang elektromagnetik yang bisa dilihat mata manusia dari sekian spektrum elektromagnetik di alam (Rustan, 2019). Warna telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari mulai dari kegiatan hingga benda semua memiliki unsur warna. Warna dapat memberikan keindahan dan kesan artistik dalam penggunaannya khususnya dalam kesenian. Penggunaan warna dalam psikologis juga dapat menunjukkan suasana perasaan serta kepribadian seseorang. Warna dan gambar menjadi media mengidentifikasi, eksplorasi, serta dapat mendeskripsikan diri sendiri (Aisa, 2021).

3.2. Diskusi

3.2.1. Buku "The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna"

Buku The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna ialah hasil perancangan Turi Kastolani, dimana buku ilustrasi mewarnai ini disertai dengan quotes pada setiap halamannya dengan menggunakan kekuatan ilustrasi atau gambar yang telah dibuat didalamnya mulai dari sampul depan, isi, hingga sampul belakang buku.



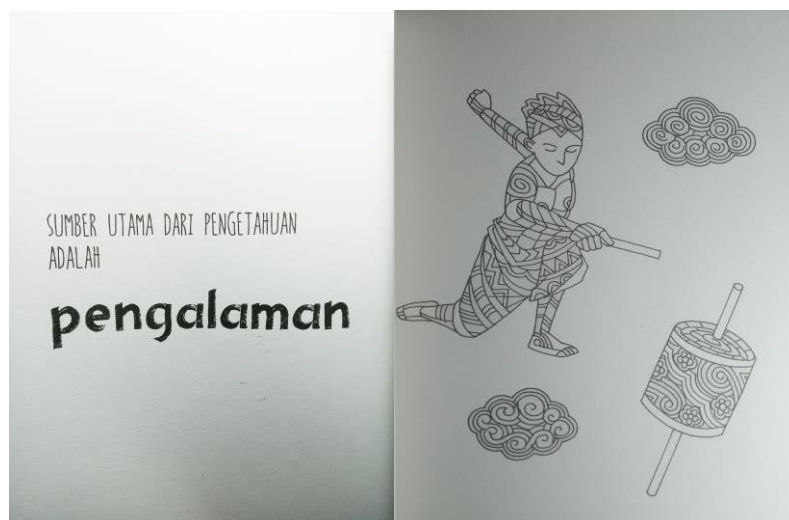
Gambar 1. Sampul Depan Buku The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada halaman muka buku digambarkan adanya sekelompok anak yang sedang memainkan permainan tradisional cublak-cublak suwung dari Jawa. Serta adanya gambar mainan dakon berbentuk bebek sebagai salah satu permainan tradisional yang tidak terlepas dari unsur identitas budaya tradisional Indonesia. Kemudian adanya keragaman identitas nusantara yang diperkuat dengan adanya burung rangkong sebagai hewan endemik dari pulau Kalimantan.



Gambar 2. Cover Belakang Buku The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna (Sumber: Dokumentasi Penulis)

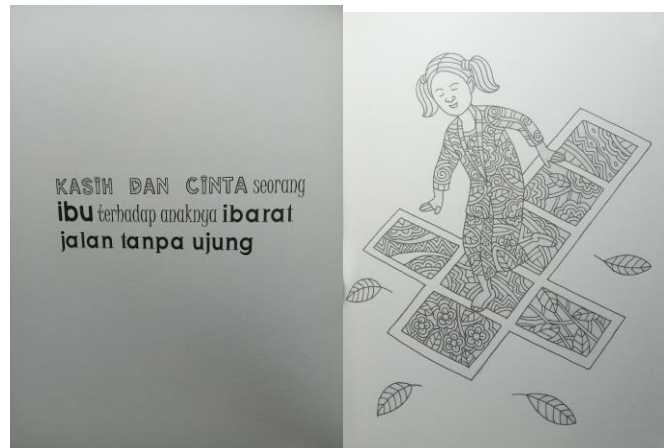
Cover belakang menggambarkan seorang anak sedang menggembala kerbau dan bermain seruling dengan pakaian khas Sunda, serta terdapatnya ilustrasi mainan dakon yang sama seperti pada halaman sampul depan. Menggembala kerbau merupakan kearifan budaya lokal yang dapat menunjukkan identitas budaya nusantara Indonesia dalam kehidupan pedesaan.



Gambar 3. Isi Buku The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna (Sumber: Dokumentasi Penulis)

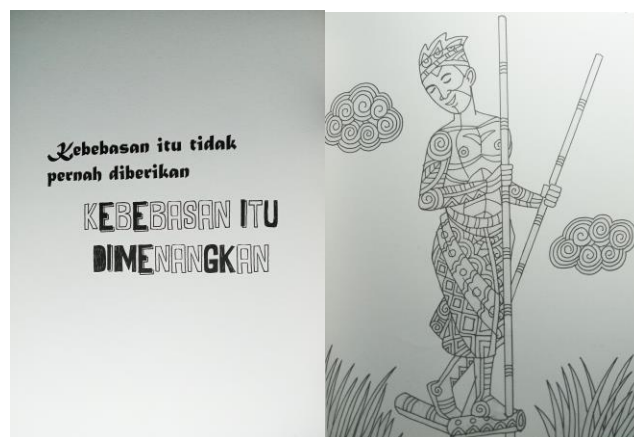
Ilustrasi pada gambar 3 menggambarkan seorang anak sedang bermain gangsing yang dimana merupakan permainan tradisional yang telah ada sejak zaman dulu dan populer sebagai sarana hiburan anak-anak. Gangsing di setiap daerah memiliki bentuk dan penyebutan yang berbeda sehingga hal ini menjadi keberagaman identitas budaya Indonesia

khususnya dalam mainan gangsing. Pada quotes disampingnya juga memberikan pesan "Sumber utama dari pengetahuan adalah pengalaman". Adanya pengalaman yang selalu diukir oleh anak-anak diharapkan dapat menjadikan nilai pengalaman tersebut berubah menjadi nilai pengetahuan, meski pengalaman didapatkan melalui permainan.



Gambar 4. Isi Buku The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 4 Cak ingkling atau sering lebih dikenal dengan sebutan engklek adalah permainan tradisional yang identik dimainkan oleh anak-anak perempuan. Meloncat dari satu kotak ke kotak lainnya, kemudian melemparkan batu atau "cuk" (bidak) sebagai tanda proses permainan sedang berlangsung. Adapun kutipan pada halaman ini berisi "Kasih dan cinta seorang ibu terhadap anaknya ibarat jalan tanpa ujung". Kutipan ini mengajarkan bahwasannya kasih dan cinta seorang ibu tiada akhir dan tanpa batas terhadap anak-anaknya, meskipun ibu telah berusia senja.



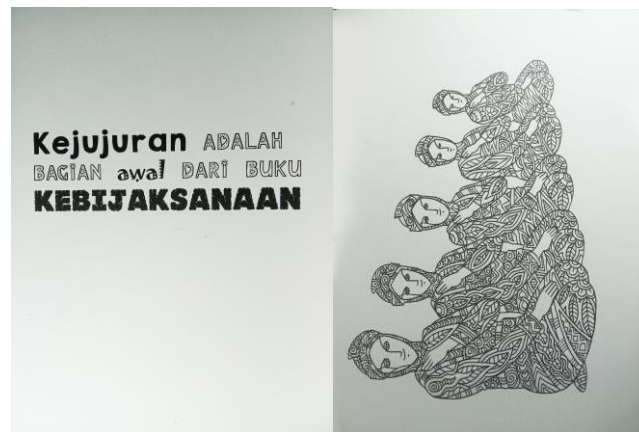
Gambar 5. Isi Buku The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 5 menggambarkan salah satu kekayaan nusantara permainan tradisional yaitu egrang. Permainan ini tersebar diberbagai daerah nusantara di Indonesia dengan sebutan yang berbeda-beda. Memiliki banyak manfaat Ketika dimainkan, salah satunya melatih pengendalian diri terhadap benda yang akan digunakan terutama dalam melangkah. Karena dengan adanya kemampuan pengendalian diri seseorang tersebut diharapkan dapat menjadi sebuah cara dalam melakukan tindakannya ke depan kebebasan dengan bersungguh-sungguh.



Gambar 6. Isi Buku The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada gambar 6 terdapat ilustrasi transportasi becak dengan pengemudinya. Becak merupakan moda transportasi darat tradisional yang beroda tiga dan masih dapat ditemukan khususnya di daerah Jawa. Pekerja becak selalu bekerja dari waktu fajar terbit hingga Mentari terbenam sesuai dengan kutipan disamping ilustrasi. Becak sudah menjadi ikon kendaraan suatu daerah dan menjadi warna transportasi darat identitas kendaraan tradisional Indonesia.



Gambar 7. Isi Buku The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tari saman merupakan salah satu tari dari Aceh yang banyak dikenal oleh masyarakat Indonesia maupun dunia. Tarian ini berasal dari suku Gayo yang biasanya ditampilkan pada saat perayaan penting atau peristiwa adat, serta menjadi identitas budaya masyarakat Gayo dari tarian, syair, dan bahasa yang digunakan. Tarian saman ini pun dilakukan dengan tempo syair dan dilakukan seirama. Adapun tarian saman menjadi nilai identitas warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO.

3.3.1 Analisis tema digambarkan melalui Cover depan dan belakang buku

Setelah ditentukan beberapa ilustrasi yang terpilih pada buku *The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna*, maka ilustrasi tersebut akan dianalisis berdasarkan teori-teori pendukung dari tinjauan pustaka.

Pada cover bagian depan buku *The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna* terdapat judul buku, nama pengarang, dan serta tagline. Komposisi judul buku dan ilustrasi cukup baik dan saling melengkapi. Kemudian ilustrasi pada sampul

menurut Salam (2017), ilustrasi pada halaman sampul dapat berfungsi untuk menceritakan secara jelas suatu peristiwa berupa anak-anak yang sedang bermain permainan tradisional, serta adanya instrument permainan berupa dakon yang menjadi identitas kebudayaan jawa dari beragam budaya yang dimiliki oleh Indonesia.

Pada sampul belakang juga terdapat ilustrasi kegiatan mengembala kerbau sebagai kegiatan keseharian masyarakat tradisional dengan terdapatnya sinopsis yang menjelaskan secara singkat isi buku sebagai berikut :

"Menjadi dewasa bagi sebagian orang berarti kehilangan momen-momen indah masa kecil dimana mereka bebas untuk berekspresi dan menuangkan ide gila kedalam suatu aksi atau karya. Bermain sudah menjadi hal langka bagi kebanyakan orang dewasa. Rutinitas pekerjaan dan tanggung jawab memaksa mereka mengikuti langkah waktu yang beranjak semakin pergi menjauh. *Lepaskan semua itu sejenak.....*

Melalui buku ini, kita semua diajak untuk kembali ke masa lalu. Kita dapat kembali bermain, bersenang-senang, dan mengingat kembali kenangan indah masa lalu untuk ditularkan di masa sekarang. Dalam buku ini ada berbagai macam gambar dengan tema dan karakter berbeda-beda yang seakan membawa kita jauh ke masa kecil. Melalui buku ini setiap pemilik buku dapat mengisi setiap elemen bentuk dengan memilih dan dan menuangkan warna secara bebas untuk mengekspresikan diri dengan bebas sehingga seperti akan *masuk ke dalam mesin waktu dan kembali ke masa indah.....*".

3.3.2 Analisis tema melalui ilustrasi isi buku

Ilustrasi pada isi buku menggambarkan adanya kegiatan kearifan budaya lokal sebagai identitas budaya nusantara yang bersifat tradisional dengan ragam objek-objek yang berbeda-beda dari setiap suku budaya Indonesia. Melihat dari teori ilustrasi Salam (2017) yang telah dikemukakan di awal, ilustrasi pada isi memiliki fungsi menceritakan secara jelas sekaligus menghibur dengan menyajikannya penggambaran kehidupan sehari-hari masyarakat. Visual pada ilustrasi isi buku menggunakan satu gaya yang sama dengan corak dekoratif yang detail serta cukup rumit menjadikan buku mewarnai ini termasuk kedalam *Adult coloring books* atau buku mewarnai orang dewasa.

Adult coloring books adalah buku ilustrasi mewarnai yang ditujukan untuk orang dewasa karena adanya ilustrasi yang dibuat detail, kompleks dan rumit, sehingga membutuhkan fokus dan tingkat konsentrasi yang tinggi saat mewarnai (Trisdyani, 2019). Ilustrasi dalam buku hanya dibuat berwarna hitam dan putih karena ditujukan agar dapat diwarnai sebagai cara alternatif hiburan, terapi warna ataupun penghilang penat. Adapun pewarnaan yang akan dilakukan oleh seseorang akan mencerminkan perasaan orang tersebut.

3.3.3 Analisis tema pada teks/quotes kata mutiara isi buku

Teks yang dihadirkan dalam buku berupa kata-kata mutiara atau sering lebih dikenal dengan istilah quotes. Pemilihan jenis huruf pada teks tidak sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Rustan (2009) dimana pada setiap halaman menggunakan jenis font yang berbeda-beda, sehingga kurang dari penggunaan desain tipografi dalam buku kurangnya penyesuaian terhadap tema pada buku. Penggunaan jenis huruf tidak mewakili kesamaan dengan teori tipografi yang perlunya memahami perbedaan jenis huruf dan ukuran huruf yang cocok. Sehingga menjadikan kesan estetis dan harmonis pada teks tidak dapat dirasakan mewakili dan nilai kesesuaian desain menjadi berkurang.

3.3.4 Tema kebudayaan tradisional pada buku sebagai identitas

Unsur-unsur teori dengan buku memiliki kesamaan, khususnya melalui ilustrasi atau penggambaran yang ada, dikarenakan ilustrasi pada buku ini menjadi konten utama yang disajikan. Hal ini sesuai dengan Peursen (1988) dalam bukunya menyampaikan bahwa ilustrasi pada buku dapat menggambarkan tema kebudayaan tradisional, melalui kegiatan kearifan masyarakat lokal sehari-hari, yang dapat terlihat pada anak-anak sedang bermain permainan tradisional beserta kegiatan lainnya.

Berdasarkan analisis tema pada buku *The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna* melalui cover, ilustrasi, dan teks yang ada, dapat ditarik garis besar tema pada buku ini adalah kebudayaan tradisional menjadi nilai identitas Indonesia yang dapat terwakilkan secara baik dan tidak langsung dengan adanya tujuan edukasi kebudayaan terhadap orang yang akan mewarnai buku tersebut.

4. KESIMPULAN

The Time Machine Coloring Book Bernostalgia dengan Warna adalah buku ilustrasi mewarnai. Buku ini membawakan tema khusus tentang budaya nusantara secara tradisional dalam memperkenalkan identitas kebudayaan Indonesia. Penggunaan ilustrasi pada sampul menjadi pertimbangan penting terutama point of sale, serta dapat menjadi pembuka cerita dari isi buku, menjadi alat persuasi lewat media visual yang dapat merepresentasikan suatu identitas (Witabora, 2012). Hal ini sejalan dengan teori Suryadi (2012) bahwasannya kebudayaan mengacu pada pola kehidupan masyarakat tertentu, fenomena benda-benda, dan peristiwa yang bisa diamati. Mulai dari sampul depan, isi hingga akhir sampul buku berisi ilustrasi permainan tradisional yang merepresentasikan identitas ragam budaya nusantara yang dimiliki oleh Indonesia dengan didukung objek-objek yang seperti kata mutia.

Buku mewarnai merupakan sebuah buku yang telah lama dikenal oleh setiap orang terutama sangat dekat dengan masa lalu dari kehidupan disaat masih menjadi anak-anak. Sehingga setiap dari kita akan dengan senang hati dan riang dalam menuangkan warna kedalam tiap bentuk yang ada. Sarana inilah yang menjadi media relaksasi pada anak-anak, yang kemudian seiring berjalannya waktu ditemukannya penelitian terkait adanya media penghilang kejenuhan, stres, sekaligus ekspresi diri untuk orang dewasa berupa media mewarna objek dari buku mewarnai. Pemilihan objek yang ditampilkanpun sangat beragam dengan menyesuaikan makna pesan yang telah dibuat oleh setiap perancang karya lewat bukunya, ada yang berbentuk binatang, arsitektur perkotaan ataupun pedesaan, suasana taman, hingga objek kebudayaan tradisional. Melalui buku karya Turi Kastolani setiap orang seperti akan dibawa kembali ke masa kanak-kanak yang penuh keceriaan, canda tawa, dan kebebasan dalam bermain. Tema yang diangkat dalam buku inipun sangat menarik karena diberikannya ilustrasi permainan tradisional, kebudayaan nusantara berupa tarian daerah, hingga alat transportasi tradisional menunggangi kerbau dan becak kayuh yang sudah jarang ditemui saat ini.

Munculnya buku ini menjadi buku mewarnai menjadi sarana relaksasi penghilang stres dari kejenuhan orang dewasa dalam bekerja ataupun permasalahan yang diharapkan. Adanya penggambaran ilustrasi yang cukup detail dengan gaya dekoratif ini memang ditujukan untuk audiens remaja dewasa yang sudah memiliki ketelitian dalam mewarnai terutama elemen-elemen bentuk yang kecil dengan sudut yang tajam, sehingga buku ilustrasi mewarnai tersebut memang digunakan untuk terapi penghilang penat serta dalam mengisi waktu luang orang dewasa. Hal ini juga didukung dengan sinopsis pada cover belakang buku yang menjelaskan bahwasannya mengajak orang dewasa untuk beristirahat sejenak dengan mengajak melihat masa lalu dengan mewarnai buku tersebut sebagai bagian dari ungkapan ekspresi diri. Kegiatan mewarnai sendiri dapat menjadi salah satu cara dalam menenangkan perasaan kurang baik yang dialami oleh orang dewasa terutama dalam menghadapi permasalahan yang sedang terjadi, serta menjadi sarana dalam menuangkan ekspresi diri melalui warna-warni (Robbins, 2015).

DAFTAR PUSTAKA

- Aisa, A. (2021). Terapi Mewarnai Solusi Untuk Mengurangi Stres Akademik Mahasiswa Terhadap Kuliah Online. *Edu Consilium: Jurnal BK Pendidikan Islam*, 62-77.
- Dr. Budi suryadi, S. M. (2012). *Pengantar Antropologi*. Banjarmasin: P3AI Universitas Lambung Mangkurat.
- Dr. J. R. Raco, M. M. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo.
- Dr.Drs. Yanuar Ikbar, M. (2012). *Metode Penelitian Sosial Kualitatif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Elvis F. Purba, P. S. (2012). *Metode Penelitian*. Medan: Saida
- Farid Rusdi, G. G. (2018). Analisis Industri Kreatif Dalam Memanfaatkan Identitas Kota Melalui Media Baru. *Jurnal Komunikasi*, 95-102.
- Hermanto, Y. A. (2018). Identifikasi Ilustrasi-Tipografi Graphic Vernacular Sebagai Sistem Tanda dan Identitas Warung Tenda di Kota Malang. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADESCS)*, 74-83.
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Indiria Maharsi, M. (2013). *Tipografi (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti)*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Indiria Maharsi, M. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ni Luh Putu Trisdyan, S. M. (2019). *Semiotika Visual Ilustrasi Karya I.B.G Wiraga Pada Buku Mewarnai Untuk Dewasa (Adult Coloring Books) 'Nirvana'*. Widyanatya.
- Peursen, C. A. (1988). *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Robbins, A. B. (2015). Reducing Negative Mood Through Mandala Creation: A Randomized Controlled Trial. *Journal of the American Art Therapy Association*, 34-39.
- Rustan, S. (2009). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2019). *Buku Warna 1*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar : Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 659-667.
- Yoga Kharisma Putra, K. S. (2022). *Perancangan Media Sosialisasi Pola Asuh Anak Usia Pra Sekolah Dengan Media Utama Buku Ilustrasi*. AKSA.
- Zpalanzani, R. H. (2018). Pemanfaatan Game Tower Defense Sebagai Media Edukasi Digital. *AKSA*, 86-99